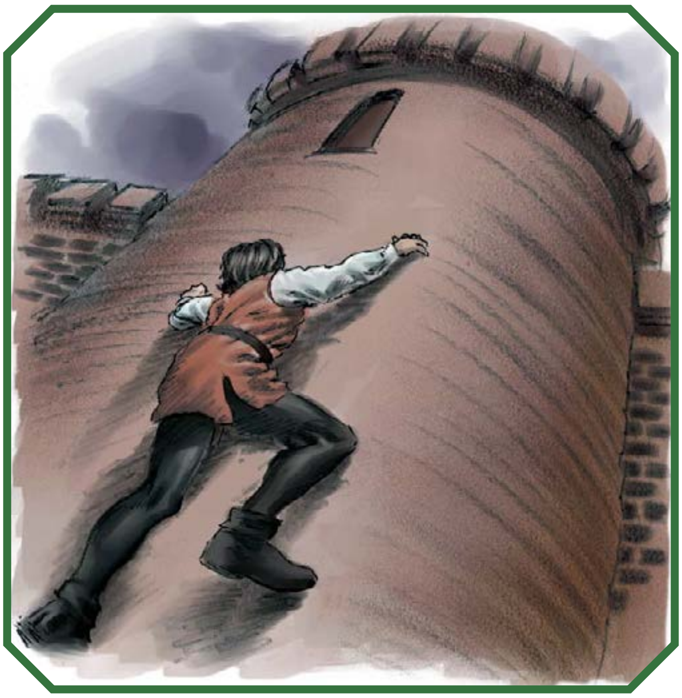
Categorias de Perícias



A lista de perícias em ordem alfabética presente no ***GURPS Módulo Básico*** *Quarta Edição* é ideal para procurar perícias específicas por nome… mas não é tão útil quando você está tentando criar um personagem ou modelo e deseja selecionar um pequeno punhado de perícias adequadas entre as centenas de opções no ***Módulo Básico***. Este documento classifica as perícias em categorias que coincidem com os possíveis planos de carreira dos aventureiros.

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. *Pyramid*, ***GURPS Categorias de Perícias***, *e23* e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated ou usadas sob licença. Todos os direitos reservados. O ***GURPS Categorias de Perícias*** é protegido por copyright © 2005 de Steve Jackson Games Incorporated.

A digitalização, upload e distribuição deste material pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquira apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe nem incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais.
Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

Compilado por ERIC B. SMITH
Editado por SEAN PUNCH
Baseado no *GURPS Quarta Edição* por
STEVE JACKSON,
SEAN PUNCH e DAVID PULVER
Ilustrações por BOB STEVLIC

STEVE JACKSON GAMES

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico

Categorias de Perícias

Revisado em 27 de abril de 2024
atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico

Este documento classifica as centenas de perícias no ***GURPS Módulo Básico*** em 25 categorias associadas a atividades de aventura comuns e áreas de conhecimento. Os jogadores podem usá-lo para desenvolver conceitos de personagens sem ler de A a Z as 55 páginas de lista de perícias no ***Módulo Básico***. O Mestre pode usá-lo ao criar novos Talentos (pág. MB99), perícias curinga (pág. MB175) e modelos de personagem (pág. MB445) — todos os quais exigem uma visão clara de quais perícias estão mais ou menos associadas entre si.

Cada categoria abaixo inicia com uma breve explicação dos tipos de perícias que abrange e, em seguida, lista as perícias relevantes. As seguintes informações aparecem para cada perícia:

Perícia: O nome da perícia. Perícias marcadas com um † *exigem* uma especialização.

Atributo: O atributo dominante ou característica secundária da perícia (veja pág. MB167).

Dificuldade: O nível de dificuldade da perícia (veja pág. MB168) — **F** para Fácil, **M** para Médio, **D** para Difícil ou **MD** para Muito Difícil. Quando especializações diferentes apresentam dificuldades diferentes, a dificuldade é apresentada como **Var**.

Página: A página no ***Módulo Básico*** onde aparece a descrição completa da perícia.

Por fim, observe que essas classificações são *sugestões*, não regras. Se você discorda da categorização de uma perícia, mude-a!

Acadêmicas

Perícias relevantes para leitura, escrita, pesquisa e palestras são comuns entre sábios, professores e outras pessoas eruditas. Um acadêmico pode conhecer alguma ou todas as perícias abaixo, se elas existirem em seu mundo. Geralmente acompanham perícias das categorias de Ciências Naturais (pág. 2), Ciências Sociais/Humanas (pág. 2), Design/Invenção (pág. 3), e do Oculto/Mágicas (pág. 5).

Perícia	***Atributo***	***Dificuldade***	***Página***
Digitação	DX	F	196
Escrita	IQ	M	198
Leitura Dinâmica	IQ	M	207
Literatura	IQ	D	208
Operação de Computadores/NT	IQ	F	214
Oratória	IQ	M	215
Pedagogia	IQ	M	215
Perícia Abrangente†	IQ	D	216
Pesquisa/NT	IQ	M	217

Animais

Essas perícias permitem que o usuário interaja com os animais de alguma forma – ou, no caso da Montaria, deixe uma fera interagir com seu cavaleiro. Para estudar animais no laboratório, aprenda perícias em Ciências Naturais (pág. 2), como Biologia/NT, Fisiologia/NT, e Paleontologia/NT.

Perícia	***Atributo***	***Dificuldade***	***Página***
Adestramento de Animais†	IQ	M	174
Arremedo (Chamados dos Pássaros)	IQ	D	180
Arremedo (Sons de Animais)	IQ	D	180
Carregamento	IQ	M	187
Carroceiro†	IQ	M	187
Cavalgar†	DX	M	188
Falcoaria	IQ	M	200
Montaria	DX	M	212
Naturalista	IQ	D	212
Veterinária/NT	IQ	D	227

Sobre o Compilador Deste Material

Eric B. Smith passa as noites trabalhando no comércio. Ele tem jogado ***GURPS*** há 11 anos e atua em vários grupos online de discussão sobre ***GURPS*** há mais de 8 anos. Ele mora em Binghamton, NY com seu gato, Fuzzy.

Artes/Entretenimento

Esta lista não tenta responder à espinhosa questão de quem é "artista" e quem é "animador". Simplesmente reúne as perícias profissionais de músicos, artistas visuais e artistas de cinema, palco e rua — e dos diretores e técnicos que os acompanham — e deixa o espetáculo continuar.

Perícia	***Atributo***	***Dificuldade***	***Página***
Arremedo†	IQ	D	180
Artista†	IQ	D	182
Assuntos Atuais/NT (Alta Cultura)	IQ	F	182
Assuntos Atuais/NT (Cultura Popular)	IQ	F	182
Atuação	IQ	M	283
Canto	HT	F	186
Composição Musical	IQ	D	188
Connoisseur†	IQ	M	192
Dança	DX	M	194
Encenação de Combate	DX	M	197
Engolidor de Fogo	DX	M	197
Escrita	IQ	M	198
Fotografia/NT	IQ	M	201
Instrumentos Musicais†	IQ	D	203
Maquiagem/NT	IQ	F	209
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Mídia)	IQ	M	214
Performance em Grupo†	IQ	M	216
Poesia	IQ	M	218
Prestidigitação	DX	D	219
Ventriloquismo	IQ	D	227

Artesanais

As perícias artesanais tratam especificamente de fazer o trabalho necessário para transformar matérias-primas — tecido, couro, metal, pedra, madeira, etc. — em produtos acabados. Máquinas complexas são o domínio das perícias de Design/Invenção (pág. 3) e Reparo/Manutenção (pág. 5).

Perícia	***Atributo***	***Dificuldade***	***Página***
Alvenaria	IQ	F	175
Artista (Cerâmica)	IQ	D	182
Artista (Escultura)	IQ	D	182
Artista (Marcenaria)	IQ	D	182
Carpintaria	IQ	F	187
Costura/NT	DX	F	193
Ferreiro/NT†	IQ	M	200
Joalheiro/NT	IQ	D	204
Trabalhos em Couro	DX	F	226

Atléticas

As perícias abaixo são úteis tanto para atletas quanto para heróis de ação, pois lidam com a superação de obstáculos físicos e a realização de proezas de força, velocidade e resistência. Consulte as páginas MB349–357 para regras para tais atividades.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Acrobacia	DX	D	174
Acrobacia Aérea	DX	D	174
Acrobacia Aquática	DX	D	174
Arremesso	DX	M	180
Arte de Combate†	DX	Var.	181
Caminhada	HT	M	185
Ciclismo	DX	F	188
Controle de Respiração	HT	D	193
Corrida	HT	M	293
Escalada	DX	M	198
Esporte de Combate†	DX	Var.	181
Esportes†	DX	M	198
Esqui	HT	D	198
Levantamento	HT	M	207
Mergulho/NT	IQ	M	212
Montaria	DX	M	212
Natação	HT	F	212
Paraquedismo/NT	DX	F	215
Patinação	HT	D	215
Percepção do Corpo	DX	D	215
Queda Livre	DX	M	220
Salto	DX	F	222
Voo	HT	M	227

Ciências Naturais

Essas perícias tentam explicar o mundo natural, desde partículas subatômicas até galáxias. Aqueles que estudam artefatos feitos pelo homem têm perícias de Design/Invenção (pág. 3), aqueles que estudam medicina têm perícias Médicas (acima), e aqueles que estudam as culturas de seres sapientes têm perícias em Ciências Sociais/Humanas (pág. 2).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Alquimia/NT	IQ	MD	175
Astronomia/NT	IQ	D	183
Biologia/NT†	IQ	MD	184
Física/NT	IQ	MD	201
Fisiologia/NT	IQ	D	201
Geologia/NT†	IQ	D	202
Matemática/NT†	IQ	D	210
Metalurgia/NT	IQ	D	212
Meteorologia/NT†	IQ	M	212
Naturalista	IQ	D	212
Paleontologia/NT†	IQ	D	215
Perícia Abrangente (Epidemiologia)	IQ	D	216
Perícia Abrangente (Filosofia Natural)	IQ	D	216
Perícia Abrangente (Hidrologia)	IQ	D	216
Química/NT	IQ	D	221

Ciências Sociais/Humanas

Essas perícias estudam o "mundo da mente": o comportamento, as crenças, as civilizações e os sistemas sociais dos seres sapientes. Elas podem analisar o passado, tentar compreender o presente ou tentar prever o comportamento futuro. O estudo sistemático do mundo natural é abrangido pelas perícias de Ciências Naturais (pág. 2).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Antropologia†	IQ	D	176
Arqueologia	IQ	D	179
Cartografia	IQ	M	187
Criminologia/NT	IQ	M	193
Economia	IQ	D	197
Filosofia†	IQ	D	200
Geografia/NT†	IQ	D	202
História†	IQ	D	203
Jurisprudência†	IQ	D	205
Linguística	IQ	D	208
Literatura	IQ	D	208
Paleontologia/NT (Paleoantropologia)	IQ	D	215
Perícia Abrangente (Ciência Política)	IQ	D	216
Perícia Abrangente (Egiptologia)	IQ	D	216
Perícia Abrangente (Tanatologia)	IQ	D	216
Perícia Abrangente (Xenologia)	IQ	D	216
Psicologia	IQ	D	220
Sociologia	IQ	D	223
Teologia†	IQ	D	225

Combate/Armas

O combate é mortal e complexo o suficiente para que cada forma de combate armado e desarmado mereça sua própria perícia. A maioria dos aventureiros terá pelo menos uma dessas perícias. Os guerreiros profissionais conhecerão várias. Para estatísticas de armas, consulte as páginas MB268–281. As regras de combate estão nas páginas MB362–417. As perícias incomuns dos mestres das artes marciais cinematográficas são perícias Esotéricas (pág. 3).

Combate Corpo a Corpo

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Adaga de Esgrima	DX	M	177
Aparar Armas de Projétil	DX	D	176
Armas de Haste	DX	M	177
Bastão	DX	M	177
Boxe	DX	M	185
Briga	DX	F	185
Capa	DX	M	186
Caratê	DX	D	186
Chicote	DX	M	177
Chicote de Energia	DX	M	177
Chicote Monofio	DX	D	177
Escudo†	DX	F	198
Espada de Duas Mãos	DX	M	178
Espada de Energia	DX	M	178
Espadas Curtas	DX	M	177
Espadas de Lâmina Larga	DX	M	177
Faca	DX	F	178
Garrote	DX	F	201
Jitte/Sai	DX	M	204
Judô	DX	D	205
Kusari	DX	D	177
Lança	DX	M	177
Lança de Justa	DX	M	206
Luta Greco-Romana	DX	M	208
Maça/Machado	DX	M	177
Maça/Machado de Duas Mãos	DX	M	177
Mangual	DX	D	178
Mangual de Duas Mãos	DX	D	178
Rapieira	DX	M	177
Sabre	DX	M	177
Sacar Rápido†	DX	F	222
Sumô	DX	M	224
Terçado	DX	M	177
Tonfa	DX	M	178

Combate à Distância

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Arco	DX	M	176
Arma de Arremesso†	DX	F	176
Armas de Feixe/NT†	DX	F	178

Perícia	Atributo	Dificuldade	Página
Armas de Fogo/NT†	DX	F	178
Arremessador de Lança	DX	M	180
Arremesso	DX	M	180
Artilharia/NT†	IQ	M	181
Ataque Inato†	DX	F	183
Besta	DX	F	184
Boleadeira	DX	M	185
Canhoneiro/NT†	DX	F	186
Funda	DX	D	201
Laço	DX	M	206
Projetor de Líquidos/NT†	DX	F	220
Rede	DX	D	221
Sacar Rápido†	DX	F	222
Soltar	DX	M	223
Zarabatana	DX	D	227

Conhecimento

Essas perícias representam o conhecimento de uma atividade, lugar, grupo de pessoas ou corpo de pesquisa. Elas não precisam ser obscuras; você pode encontrar centenas de pessoas com Conhecimento do Terreno (Brasil), Jogos de Entretenimento (Truco), *e* Perícia Profissional (Encanador) no centro de São Paulo! Porém, Perícias Abrangentes são, por definição, misteriosas, e Conhecimento Oculto pode até exigir um Antecedente Incomum (pág. MB39).

Perícia	Atributo	Dificuldade	Página
Assuntos Atuais/NT†	IQ	F	182
Conhecimento do Terreno†	IQ	F	190
Conhecimento Oculto†	IQ	M	191
Connoisseur†	IQ	M	192
Heráldica	IQ	M	203
Jogos de Entretenimento†	IQ	F	205
Perícia Abrangente†	IQ	D	216
Perícia Profissional†	DX *ou* IQ	M	216
Perícias de Passatempo†	DX *ou* IQ	F	217
Trato Social†	IQ	F	226

Criminais/Ruas

Membros de qualquer profissão podem vender suas habilidades por um dinheiro desonesto, mas algumas perícias são comuns entre os criminosos e raramente aprendidas por pessoas honestas. Muitas vezes elas se sobrepõem às perícias Policiais (pág. 5) e de Espionagem (pág. 4). Em algumas épocas e lugares, ser treinado nas perícias tecnológicas desta lista pode ser um Segredo (pág. MB155) para qualquer pessoa, exceto para um agente do governo.

Perícia	Atributo	Dificuldade	Página
Armadilhas/NT	IQ	M	176
Arrombamento/NT	IQ	M	181
Boemia	HT	F	184
Captação	Per	F	186
Contrabando	IQ	M	192
Disfarce/NT†	IQ	M	196
Entrada Forçada	DX	F	198
Escalada	DX	M	198
Explosivos/NT (Demolição)	IQ	M	199
Falsificação/NT	IQ	D	200
Falsificação de Dinheiro/NT	IQ	D	200
Fuga	DX	D	201
Furtividade	DX	M	201
Hacking de Computador/NT	IQ	MD	202
Intimidação	Vont	M	204
Jogos de Azar	IQ	M	204
Lábia	IQ	M	206
Manha	IQ	M	209
Mendicância	IQ	F	211
Observação	Per	M	213
Ocultamento	IQ	M	213
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Sistemas de Segurança)	IQ	M	214
Perseguição	IQ	M	217
Prestidigitação	DX	D	219
Punga	DX	D	220
Sobrevivência Urbana	Per	M	222
Surrupiar	DX	M	225
Trato Social (Máfia)	IQ	F	226
Venefício/NT	IQ	D	227

Design/Invenção

Essas perícias tratam da concepção de novos artefatos e tecnologias; veja páginas MB473–479. Use Arquitetura/NT para edifícios, Bioengenharia/NT para biotecnologia, Engenharia/NT para máquinas, Farmácia/NT para medicamentos, e Programação de Computadores/NT para software. Dar a manutenção na tecnologia exige perícias de Reparo/Manutenção (pág. 5); usá-la geralmente exige perícias de Combate/Armas (pág. 2), Técnicas (pág. 6) ou de Veículos (pág. 6).

Perícia	Atributo	Dificuldade	Página
Arquitetura/NT	IQ	M	179
Bioengenharia/NT†	IQ	D	184
Ciência Estranha	IQ	MD	188
Engenharia/NT†	IQ	D	197
Farmácia/NT†	IQ	D	200
Programação de Computadores/NT	IQ	D	219

Esotéricas

Perícias esotéricas permitem ao usuário direcionar bioenergia, chi, psi ou outra força que se origine em sua mente ou corpo. Elas estão para as perícias assim como as vantagens exóticas e sobrenaturais estão para as vantagens. O Mestre decide quais perícias Esotéricas são permitidas em sua campanha. Ele pode exigir vantagens como pré-requisito, como Treinado por um Mestre, mesmo para perícias que não listem especificamente tais requisitos.

Perícia	Atributo	Dificuldade	Página
Arqueiro Zen	IQ	MD	179
Arte da Invisibilidade	IQ	MD	181
Arte do Arremesso	DX	D	181
Auto-Hipnose	Vont	D	183
Bloqueio Mental	Vont	M	184
Controle das Funções Involuntárias	HT	MD	193
Deslumbrar†	Vont	D	194
Desviar	DX	D	195
Força Mental	Vont	F	201
Golpe Debilitante	IQ	D	202
Golpe Poderoso	Vont	D	202
Influência Musical	IQ	MD	203
Kiai	HT	D	206
Lutar às Cegas	Per	MD	208
Medicina Alternativa	Per	D	211
Meditação	Vont	D	211
Passos Leves	DX	D	215
Pontos de Pressão	IQ	D	218
Pontos Secretos	IQ	MD	219
Postura Imóvel	DX	D	219
Salto Voador	IQ	D	222
Sonhos	Vont	D	223

Espionagem

As competências de espionagem abrangem o "trabalho" especializado dos agentes de inteligência e segurança. Elas se confundem com perícias Criminais/Ruas (pág. 3), Militares (pág. 4) e Policiais (pág. 5) — todas comuns entre espiões com antecedentes adequados. A Hierarquia (pág. MB29) ou Permissão de Segurança (pág. MB77) costuma ser um pré-requisito para certas perícias tecnológicas desta lista. Espiões cinematográficos também conhecerão perícias de Combate/Armas (pág. 2)!

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Análise de Informação/NT	IQ	D	175
Arrombamento/NT	IQ	M	181
Contrabando	IQ	M	192
Criptografia/NT	IQ	D	193
Detecção de Mentiras	Per	D	195
Disfarce/NT†	IQ	M	196
Dissimulação	IQ	M	196
Entrada Forçada	DX	F	198
Falsificação/NT	IQ	D	200
Fotografia/NT	IQ	M	201
Fuga	DX	D	201
Furtividade	DX	M	201
Hacking de Computador/NT	IQ	MD	202
Interrogatório	IQ	M	204
Lábia	IQ	M	206
Lavagem Cerebral/NT	IQ	D	206
Leitura Labial	Per	M	207
Linguagem Corporal	Per	M	208
Observação	Per	M	213
Ocultamento	IQ	M	213
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Guerra Eletrônica)	IQ	M	214
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Sistemas de Segurança)	IQ	M	214
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Vigilância)	IQ	M	214
Perícia Abrangente (Segurança de Computadores)	IQ	D	216
Perseguição	IQ	M	217
Pesquisa/NT	IQ	M	217
Propaganda/NT	IQ	M	220
Revistar	Per	M	221
Surrupiar	DX	M	225
Venefício/NT	IQ	D	227

Exploração/Ar Livre

Os heróis muitas vezes viajam grandes distâncias, vivendo da terra e ampliando as fronteiras. As perícias abaixo são úteis para esses propósitos e são comuns entre exploradores, pioneiros, garimpeiros e patrulheiros. A maioria dos aventureiros também conhece perícias de Animais (pág. 1) ou de Veículos (pág. 6): Cavalgar para seu cavalo, Remo/Vela para sua canoa, e assim por diante.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Arremedo (Chamados dos Pássaros)	IQ	D	180
Arremedo (Sons de Animais)	IQ	D	180
Caminhada	HT	M	185
Camuflagem	IQ	F	185
Cartografia	IQ	M	187
Escalada	DX	M	198
Esqui	HT	D	298
Mergulho/NT	IQ	M	212
Natação	HT	F	212
Naturalista	IQ	D	212
Navegação/NT†	IQ	M	212
Noção do Clima	IQ	M	212
Patinação	HT	D	215
Pescaria	Per	F	217
Prospecção/NT	IQ	M	220
Rastreamento	Per	M	221
Sobrevivência†	Per	M	223

Médicas

As perícias médicas servem para tratar ferimentos e atribulações; ver páginas MB423–425. Essas são as perícias profissionais de profissionais da saúde — médicos, enfermeiros, psiquiatras, etc. — e de socorristas, como médicos e paramédicos do exército. Em alguns cenários, barbeiros, fitoterapeutas, parteiras e até torturadores conhecerão algumas dessas perícias.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Cirurgia/NT	IQ	MD	188
Diagnose/NT	IQ	D	196
Farmácia/NT†	IQ	D	200
Fisiologia/NT	IQ	D	201
Hipnotismo	IQ	D	203
Medicina/NT	IQ	D	211
Medicina Alternativa	Per	D	211
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Médicos)	IQ	M	214
Perícia Abrangente (Epidemiologia)	IQ	D	216
Primeiros Socorros/NT	IQ	F	219
Psicologia	IQ	D	220
Venefício/NT	IQ	D	227
Veterinária/NT	IQ	D	227

Militares

As forças militares têm frequentemente membros com todas as perícias imagináveis, mas algumas dessas perícias são raras fora das forças armadas. O MJ pode tornar Hierarquia Militar (pág. MB30) ou Permissão de Segurança (pág. MB77) um pré-requisito para certas perícias tecnológicas desta lista. A maioria dos militares também conhece perícias de Combate/Armas (pág. 2) e algumas perícias Técnicas (pág. 6), e de Veículos (pág. 6).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Análise de Informação/NT	IQ	D	175
Armadilhas/NT	IQ	M	176
Armeiro/NT†	IQ	M	179
Camuflagem	IQ	F	185
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT (Guerra Eletrônica)	IQ	M	192
Criptografia/NT	IQ	D	193
Estratégia†	IQ	D	198
Explosivos/NT†	IQ	M	199
Interrogatório	IQ	M	204
Lavagem Cerebral/NT	IQ	D	206
Liderança	IQ	M	207
Mergulho/NT	IQ	M	212
Observação	Per	M	213
Observador Avançado/NT	IQ	M	213
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Guerra Eletrônica)	IQ	M	214
Paraquedismo/NT	DX	F	215
Perícia Abrangente (Ciência Militar)	IQ	D	216
Propaganda/NT	IQ	M	220
Soldado/NT	IQ	M	223
Tática	IQ	D	225
Traje NBQ/NT	DX	M	227
Trato Social (Exército)	IQ	F	226

Negócios

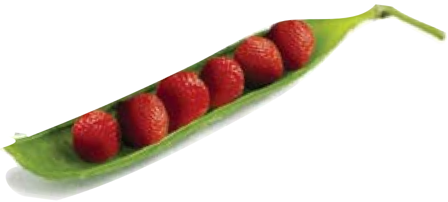
Executivos, políticos, especuladores e comerciantes não são "aventureiros" típicos... mas o dinheiro faz o mundo girar. Um herói que consegue mexer os pauzinhos certos descobrirá que a vida é muito mais fácil! Essas perícias lidam com dinheiro e influência. Os empresários de carreira também têm frequentemente perícias Sociais (pág. 5).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Administração	IQ	M	175
Análise de Mercado	IQ	D	176
Assuntos Atuais/NT (Negócios)	IQ	F	182
Comércio	IQ	M	188
Contabilidade	IQ	D	192
Diplomacia	IQ	D	196
Economia	IQ	D	197
Finanças	IQ	D	201
Jurisprudência†	IQ	D	205
Matemática/NT (Estatística)	IQ	D	210
Oratória	IQ	M	215
Política	IQ	M	218
Propaganda/NT	IQ	M	220
Trato Social (Alta Sociedade)	IQ	F	226

Oculto/Mágicas

Perícias do oculto/mágicas lidam com deuses, magia, espíritos e forças sobrenaturais semelhantes. São as perícias profissionais de sacerdotes, xamãs e magos – qualquer um dos quais também pode aprender mágicas ou outras magias de trabalho. Forças incomuns que se originam *dentro* do usuário é o foco das perícias Esotéricas (pág. 3).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Alquimia/NT	IQ	MD	175
Conhecimento das Ervas/NT	IQ	MD	189
Conhecimento Oculto (Conhecimento Demoníaco)	IQ	M	191
Conhecimento Oculto (Conhecimento Espiritual)	IQ	M	191
Conhecimento Oculto (Conhecimento Feérico)	IQ	M	191
Desenho de Símbolos†	IQ	D	194
Exorcismo	Vont	D	199
Magia Ritualística†	IQ	MD	208
Ocultismo	IQ	M	214
Perícia Abrangente (Psiquismo)	IQ	D	216
Ritual Religioso†	IQ	D	221
Taumatologia	IQ	MD	225



Plantas

Essas perícias lidam com coisas que crescem. Ao contrário das Perícias com Animais (pág. 1), esta categoria inclui tanto estudos de laboratório quanto perícias práticas. Nem todo botânico é agricultor, mas como as plantas não têm livre arbítrio, a teoria não está muito longe da prática.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Biologia/NT†	IQ	MD	184
Conhecimento das Ervas/NT	IQ	MD	189
Cultivo/NT	IQ	M	194
Farmácia/NT (Herbanário)	IQ	D	200
Jardinagem	IQ	F	204
Naturalista	IQ	D	212
Paleontologia/NT (Paleobotânica)	IQ	D	215

Policiais

O trabalho diário da polícia envolve principalmente perícias Sociais (pág. 5), mas os policiais também aprendem perícias que são raras fora do submundo (perícias Criminais/Ruas, pág. 2), militares (perícias Militares, pág. 4) ou agências de inteligência. (perícias de Espionagem, pág. 6). O MJ pode tornar os Poderes Legais (pág. MB78) ou Hierarquia Policial (pág. MB30) um pré-requisito para as perícias tecnológicas abaixo. Veja também perícias de Combate/Armas (pág. 2) e de Veículos (pág. 7).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Análise de Informação/NT	IQ	D	175
Arrombamento/NT	IQ	M	181
Criminologia/NT	IQ	M	193
Detecção de Mentiras	Per	D	195
Diplomacia	IQ	D	196
Entrada Forçada	DX	F	198
Explosivos/NT (Desarmamento de Dispositivo Explosivo)	IQ	M	199
Furtividade	DX	M	201
Interrogatório	IQ	M	204
Intimidação	Vont	M	204
Jurisprudência†	IQ	D	205
Linguagem Corporal	Per	M	207
Manha	IQ	M	209
Observação	Per	M	213
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT (Vigilância)	IQ	M	214
Perícia Forense/NT	IQ	D	216
Perseguição	IQ	M	217
Revistar	Per	M	221
Sobrevivência Urbana	Per	M	223
Tática	IQ	D	225
Trato Social (Polícia)	IQ	F	226

Qualquer Personagem

A maioria dessas perícias também se enquadra em outras categorias. O que elas têm em comum é que nas culturas e NTs onde existem, quase todo mundo conhecerá duas ou três delas — incluindo qualquer herói que não tenha crescido debaixo de uma rocha!

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Assuntos Atuais/NT†	IQ	F	182
Conhecimento do Terreno†	IQ	F	190
Costura/NT	DX	F	193
Cuidados com a Casa	IQ	F	194
Culinária	IQ	M	194
Digitação	DX	F	196
Habilidade com Nós	DX	F	202
Noção do Clima	IQ	M	212
Operação de Computadores/NT	IQ	F	214
Primeiros Socorros/NT	IQ	F	219
Trato Social (Servo)	IQ	F	226

Reparo/Manutenção

Essas perícias abrangem a instalação, reparo e modificação de dispositivos elétricos ou mecânicos. Inventar tais coisas exige perícias de Design/Invenção (pág. 3); usar esses dispositivos exige perícias Técnicas (pág. 6). Para trabalhar com matérias-primas em vez de dispositivos manufaturados, aprenda perícias Artesanais (pág. 2).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Armeiro/NT†	IQ	M	179
Conserto de Equipamento Eletrônico/NT†	IQ	M	192
Eletricista/NT	IQ	M	197
Maquinista/NT	IQ	M	210
Mecânica/NT†	IQ	M	211

Sociais

Todas as perícias sociais envolvem um indivíduo ou grupo tentando se relacionar com outro. Algumas são basicamente "sem intervenção direta" (por exemplo, usar Assuntos Atuais (Pessoas) ou Heráldica para reconhecer alguém famoso). Outras – notadamente as perícias de Influência discutidas na pág. MB359 – procuram ativamente afetar as ações ou emoções dos outros.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Adivinhação†	IQ	M	174
Administração	IQ	M	175
Arte Erótica	DX	M	181
Assuntos Atuais/NT†	IQ	F	182
Boemia	HT	F	184
Comércio	IQ	M	188
Connoisseur†	IQ	M	192
Detecção de Mentiras	Per	D	187
Diplomacia	IQ	D	195
Dissimulação	IQ	M	196
Heráldica	IQ	M	203
Intimidação	Vont	M	204
Jogos de Azar	IQ	M	204
Lábia	IQ	M	206
Liderança	IQ	M	207
Linguagem Corporal	Per	M	207
Manha	IQ	M	209
Mendicância	IQ	F	211
Mímica/Pantomima	IQ	F	212
Oratória	IQ	M	215
Pedagogia	IQ	M	215
Política	IQ	M	218
Propaganda/NT	IQ	M	220
Sex Appeal	HT	M	222
Trato Social†	IQ	F	226

Técnicas

Essas perícias cobrem a operação de tecnologia especializada que não seja veículos (que utilizam perícias de Veículos, pág. 7). Elas são comuns entre aqueles treinados em perícias Militares (pág. 4), Policiais (pág. 5) e Espionagem (pág. 3) — que se sobrepõem fortemente a esta categoria — e aqueles treinados em perícias de Design/Invenção (pág. 3), Médicas (pág. 4) e de Ciências Naturais (pág. 4) (e seus auxiliares).

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Arrombamento/NT	IQ	M	181
Controle de Carregamento/NT	IQ	M	193
Digitação	DX	F	196
Explosivos/NT†	IQ	M	199
Fotografia/NT	IQ	M	201
Matemática/NT (Topografia)	IQ	D	210
Materiais Perigosos/NT†	IQ	M	210
Mergulho/NT	IQ	M	212
Navegação/NT†	IQ	M	212
Operação de Aparelhos Eletrônicos/NT†	IQ	M	214
Operação de Computadores/NT	IQ	F	214
Paraquedismo/NT	DX	F	215
Traje de Combate/NT	DX	M	227
Traje de Mergulho/NT	DX	M	227
Traje NBQ/NT	DX	M	227
Traje Pressurizado/NT	DX	M	227

Veículos

As perícias de veículos cobrem o treinamento necessário para operar qualquer coisa, desde um vagão coberto até uma nave estelar — incluindo dirigir a coisa, sua manutenção básica, carregar a carga e traçar rotas. A tripulação especializada possuirá outras perícias Técnicas (pág. 6) para operadores de rádio e sensores, perícias de Reparo/Manutenção (pág. 5) para engenheiros, perícias de Combate/Armas (pág. 2) para artilheiros e fuzileiros, e assim por diante.

Perícia	*Atributo*	*Dificuldade*	*Página*
Carroceiro†	IQ	M	187
Ciclismo	DX	F	188
Condução/NT†	DX	M	189
Controle de Carregamento/NT	IQ	M	193
Manejo de Barcos/NT†	IQ	D	209
Navegação/NT†	IQ	M	212
Pilotagem/NT†	DX	M	217
Remo/Vela/NT†	DX	M	221
Submarino/NT†	DX	M	224
Traje de Combate/NT	DX	M	227
Tripulante Aéreo/NT	IQ	F	210
Tripulante de Navio/NT	IQ	F	210
Tripulante de Submarino/NT	IQ	F	210
Tripulante Espacial/NT	IQ	F	210